電源を入れる
↓
設定モードにする
↓
ゲームの種類を選択
↓
設定画面に切り替え
↓
当選本数の設定
↓
ゲームモードに変更
↓
ゲーム開始

…… ACアダプタをコンセントに差し込み、
電源スイッチを「入」にします。

…… 「モード」スイッチを“設定”に切り替えます。
モード選択画面を表示します。

…… 「赤」、「黄」ボタンで移動して選択し、
「青」で決定します。
次の設定画面に切り替わります。

…… 「赤」、「黄」ボタンで移動して選択し、
「青」で決定します。

…… 「モード」スイッチを“ゲーム”に切り替えます。

●本体の「青」「赤」「黄」「緑」**ボタン**、テンキーの「青」「赤」「黄」「緑」**キー**の
どちら側からでも入力出来ます。

B. テンキーの操作方法

本機には、付属品としてテンキーが入っています。テンキーを接続して、
まとめ引きの本数、通常の設定数値等の入力等が行えます。

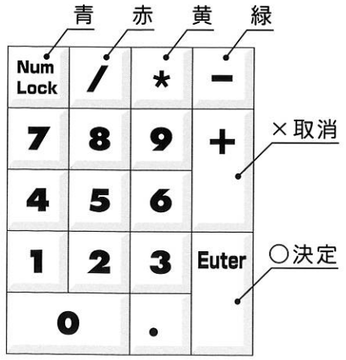
●「青」「赤」「黄」「緑」キー
本体の同色のボタンと同じ動作をします。

●「数字」キー
まとめ引きなど、数値の入力に使用します。
「2」「4」「6」「8」キーは矢印キーとしても使います。

●「×取り消し」キー
入力決定した文字を消去出来ます。
またイベント機能等で使用します。

●「○決定」キー
押すと入力された数値等のデータが決定されます。
またイベント機能等で使用します。

■テンキー



■対応キー

NumLock =「青」キー　　+ =「×取消」キー
/ =「赤」キー　　Enter =「○決定」キー
* =「黄」キー
− =「緑」キー

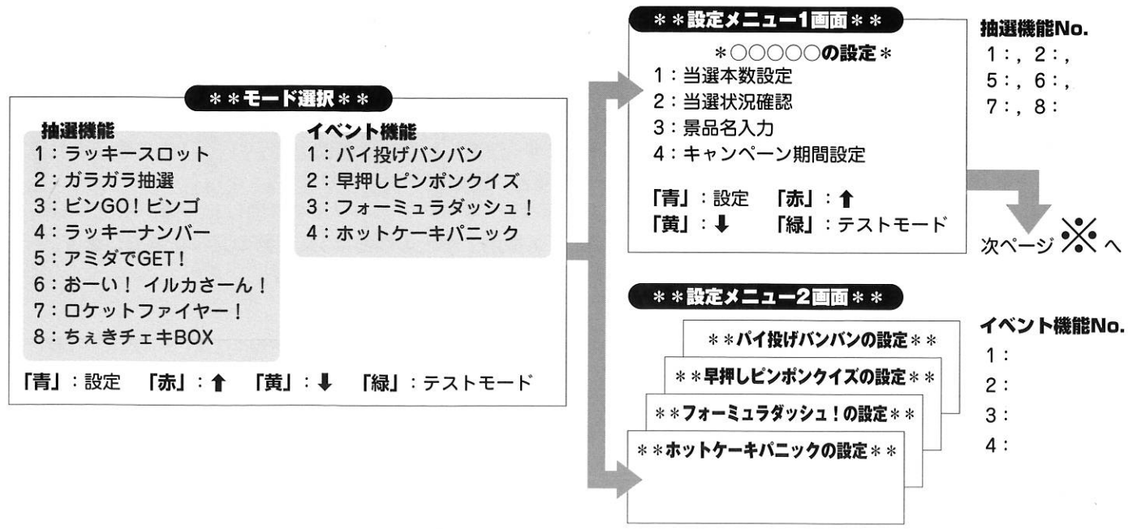
5−2−1　設定のしかた

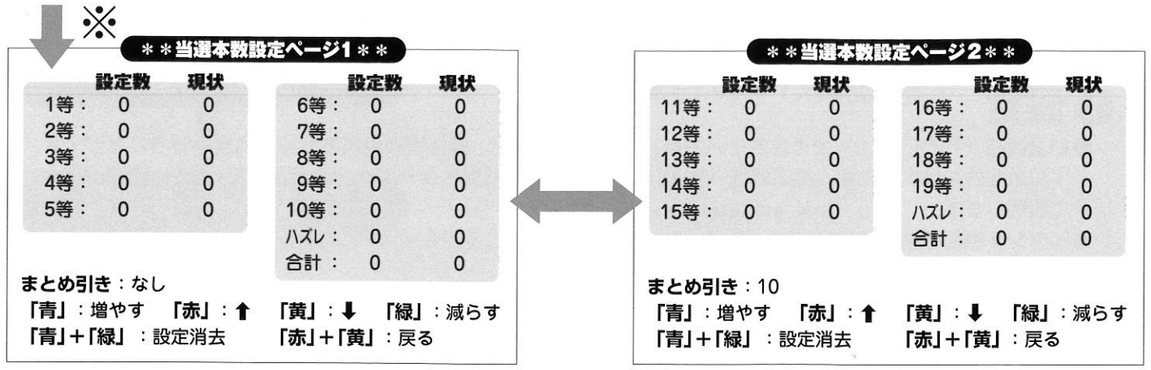
❶ 設定

●抽選機能（1,2,5,6,7,8）での設定モードは、抽選種類の選択、各抽選の当選本数等の設定を行うことができ、
下記の方法で設定します。抽選機能（3､4）の場合の設定方法は各ゲームの「A．設定モード」（P12､13）
で説明します。
●イベント機能の場合の設定方法は各ゲーム「A．設定モード」（P12～18）で説明します。

A. 当選本数設定方法（抽選機能ゲーム）

①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**抽選機能１～８、イベント機能１～４**”を
選択します。続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー1画面に替わります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます。）
③ 設定メニュー画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**1：当選本数設定**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、当選本数設定ページ画面になります。
④ 当選本数設定ページ画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“**1～19等・残念でした（ハズレ）**”を
選びます。（当選本数設定ページ画面は等数が多いため2ページ画面となっています）。
「赤」ボタンを押すたびに、“**1～10等・残念でした（ハズレ）の画面**”と
“**11～19等・残念でした（ハズレ）**”の画面が切り替わります。
⑤「青」ボタンで1～19等の“**当選本数**”“**残念でした（ハズレ本数）**”を増やし、または「緑」ボタンで
1～19等の“**当選本数**”“**残念でした（ハズレ本数）**”を減らします。（テンキーでも操作出来ます）
⑥ ④､⑤をくりかえし、各等数の本数を設定します。
⑦「赤」＋「黄」ボタンを押すと設定メニュー１画面に戻ります。 **＋は同時に押すことを意味します**
⑧「モード」スイッチを“**ゲーム**”切り替えるとゲームを始めることが出来ます。
●設定した“**当選本数**”“**残念でした（ハズレ本数）**”を全て“**0**”にする消去方法
（1）当選本数設定ページ画面で「青」＋「緑」ボタンを押すと、消去確認画面（“**消去しますか？**”）に
なります。
（2）消去確認画面で「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。
「緑」ボタンを押すと前画面に戻ります。
「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押して消去したデータは元に戻すことができませんので十分に注意して下さい
（3）消去後、当選本数設定画面に戻ります。
●まとめ引きを選択すると、テンキーによる入力が出来ます。
まとめ引きとはテンキーで入力したまとめ引き本数だけ一度に抽選結果が出る機能です。





（モード選択画面の抽選機能でゲームNo1,2,5,6,7,8に適用）

B. まとめ引き枚数の設定

①当選本数設定ページ画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**まとめ引き**”を選びます。
②「青」ボタンで枚数を増やし、緑ボタンで減らします。（0にすると、「なし」になります。）
③モードスイッチを切り替えゲームモードにします。
④「赤」ボタンを押すと、ゲームがスタートします。
⑤ゲーム終了後、入力本数分の抽選結果が画面に表示されます。
⑥「赤」ボタンを押すと、ゲームが再スタートします。

注意事項

●設定できる“**当選**”“**残念でした（ハズレ）**”の本数は全部で60,000までです。
●“**当選**”“**残念でした（ハズレ）**”の出る確率は、“**当選本数**”と“**残念でした（ハズレ）**”の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。
続けることは出来ますが“**残念でした（ハズレ）**”しかでません。
●ゲームの途中で設定モードに切り替えて当選本数等を変更することは出来ますが、“**現在の合計本数**”が、“**設定の合計本数**”より多い場合は、“**残念でした（ハズレ）**”しかでません。

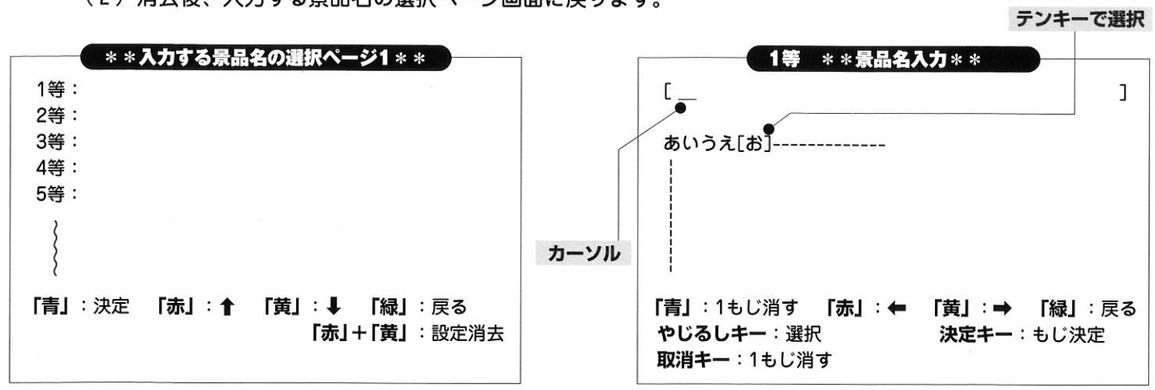
C. 景品名入力方法

景品名の入力、編集が出来ます。

①設定メニュー1画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**3：景品名入力**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、入力する景品名の選択ページ画面になります。
②入力する景品名の選択ページで、「赤」「黄」ボタンまたはテンキーを押し、上下移動して“**等数項目**”を選択します（画面の一番上か下で「赤」「黄」ボタン（キー）を押すと、ページを切り替えます）。
続いて「青」ボタン（キー）を押すと、景品名入力画面になります。
③景品名入力でテンキー「⬆(8)」「⬇(2)」「➡(6)」「⬅(4)」キーを押し、左右上下移動して景品名として入力する“**文字**”を選択し、「○決定」キーを押します。決定した文字は画面上部［　　］内に表示されます。
＊画面の端で「→（6）」「←（4）」キーを押すと、別のページに移ります。
＊入力文字を消去したい場合は、「赤」「黄」ボタン（キー）でカーソルを移動し、「青」ボタン（キー）を押すと、その位置で1文字消去出来ます。「×取消」キーの場合は1文字前の文字を消去します。
＊「緑」ボタン（キー）を押すと入力する景品名の選択ページ画面に戻ります。
④ ②③を繰り返して各等の景品名を入力します。

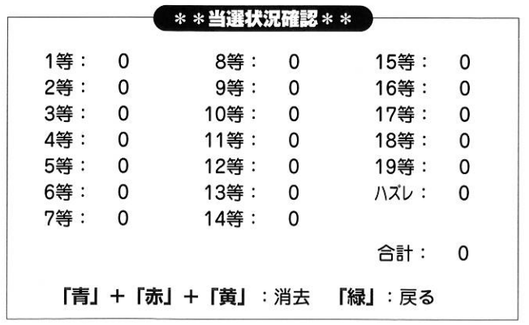
●漢字を入力する方法
（1）“あ～わ“を選択すると、別ウインドウでその読みに対応した漢字一覧が表示されます。
一覧には平仮名、カタカナも含まれます。入力方式は上記③と同じです。

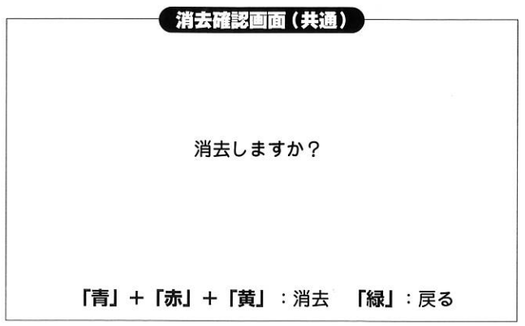
●設定した“**景品名**”を全て消去する方法
（1）入力する景品名の選択ページ画面で「青」+「黄」ボタンを押すと、消去確認画面（“**消去しますか?**”）になります。
（2）消去確認画面で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。
「緑」ボタンを押すと前画面に戻ります。
「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意して下さい
（2）消去後、入力する景品名の選択ページ画面に戻ります。



❷ 当選状況確認

抽選機能（1～8）の当選状況データを確認、消去することが出来ます。
①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると、モード選択画面が表示されます。
②モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**抽選1～8**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、設定メニュー画面に替わります。（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
③設定メニュー1画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**2：当選状況確認**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、当選状況確認画面になります。
④確認後「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと消去確認画面になります。
当選状況確認画面で「緑」ボタンを押すと設定メニュー1画面に戻ります。
⑤（1）消去確認画面（“**消去しますか?**”表示画面）で「青」+「赤」+「黄」ボタンを押すと、現在のデータを消去します。消去後、当選状況確認画面に戻ります。「青」+「赤」+「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意して下さい。
（2）「緑」ボタンを押すとデータを消去しないで当選状況確認画面に戻ります。
⑥「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。





❸ キャンペーン期間設定

抽選機能（1,2、5～8）の当選確率を一定期間で設定する事が出来ます。

① 設定メニュー1画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**4：キャンペーン期間設定**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、キャンペーン期間設定ページ画面になります。

② キャンペーン期間設定画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**開始日**”“**終了日**”
“**開始時間**”“**終了時間**”“**当選確率変動パターン**”を選択します。

③「青」ボタンで“**開始日**”“**終了日**”“**開始時間**”“**終了時間**”を増やし、「緑」ボタンで減らします。
（テンキーでも操作出来ます）

④「青」「緑」ボタンで“当選確率変動パターン”の設定を変更します。
（当選確率変動パターンは、A・B・Cの3パターンあります　A:期間後半に当りが出易い　B:期間中間　C:期間前半）

⑤ 最後に「青ボタン」で“**キャンペーン期間**”を「なし」→「あり」に変更すれば設定完了です。
（抽選にキャンペーン期間設定が反映されます）

●設定した“**キャンペーン期間**”を全て消去する方法

(1) キャンペーン期間設定画面で
「青」+「緑」ボタンを押すと、
消去確認画面（“**消去しますか？**”）になります。

(2) 消去確認画面で「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを
押すと設定データを消去します。
「緑」を押すと前画面に戻ります。
「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意して下さい。

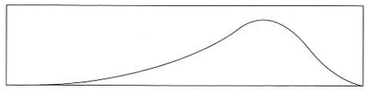
(3) 消去後、キャンペーン期間設定ページ画面に戻ります。

※あくまでも確率パターンですので、
グラフと異なる当選が出る場合もございます

＊＊キャンペーン期間設定＊＊

開始日：　年　月　日
終了日：　年　月　日
開始時間：　年　月　日
終了時間：　年　月　日
キャンペーン期間：あり
当選確率変動パターン：　A

1等
10等
ハズレ



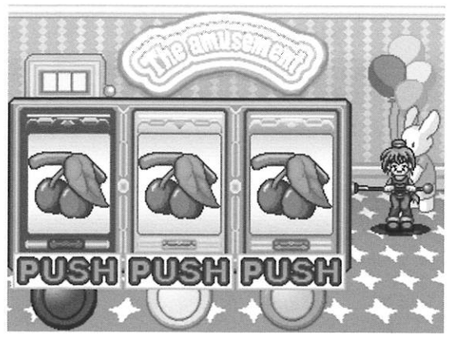
「青」：増やす　**「赤」**：⬆　**「黄」**：⬇　**「緑」**：減らす
「青」＋「緑」：設定消去　**「赤」＋「黄」**：戻る

※Aパターンはキャンペーン後半に当たりの出るパターンです

5−2−2　ゲームのしかた

❶ 抽選機能1：ラッキースロット

3桁のスロットマシンタイプの抽選ゲームです。



A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、
11等以下には当選本数を0に設定して下さい）

① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

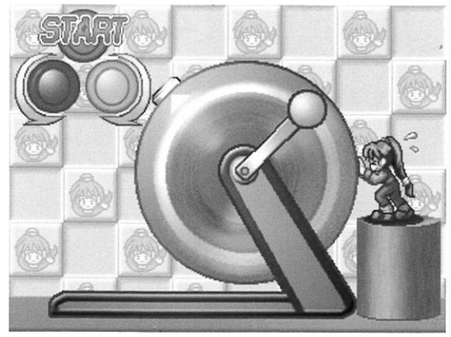
B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと女の子がスロットを回転します。
②「青」、「黄」、「緑」ボタンを押すと、押したボタンに対応したスロットが止まります。
③ ボタンを押さないでおくと10秒後にスロットの回転が自動的に止まります。
④ 出そろった絵柄に従って、“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
⑤ 当選結果の“**等数、景品名**”が表示されます。
⑥「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

●ゲームデモ中に「黄」ボタンを押すと、各等数の絵柄一覧が表示されます。

❷ 抽選機能2：ガラガラ抽選

商店街でおなじみの「ガラガラ」の玉だし抽選です。



A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、
11等以下には当選本数を0に設定して下さい）

① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと女の子がガラガラを回転します。
②「青」または「緑」ボタンを押すと、ガラガラが左または、右回転します。
③「赤」ボタンを押すと、ガラガラの回転が停止し、玉が出てきます。
④ ボタンを押さないでおくとガラガラは10秒後に自動的に止まります。
⑤ 出た玉の色によって、“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
⑥ 当選結果の“**等数、景品名**”が表示されます。
⑥「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

●ゲームデモ中に「黄」ボタンを押すと、各等数の絵柄一覧が表示されます。

❸ 抽選機能3：ビンGO！ビンゴ

コンピュータで数字を選ぶビンゴゲームです。必ず事前に市販の1～75までの数字に対応したビンゴカードを用意して下さい。

＊＊ビンGO! ビンゴの状況の確認／消去＊＊

1 2 3 4 5 6 7 8 9--------15
16
|
|
61 62 ----------75

赤：抽選済み　**青**：未抽選
「青」＋「赤」＋「黄」：消去　**「緑」**：戻る

A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。

① モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**3：ビンGO！ビンゴ**”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、ビンGO！ビンゴの状況の確認／消去画面になります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
＊「緑」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
＊「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押すと消去の確認後、データを消去します。

②「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。

B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと女の子がボタンを押します。
② ボタン横の数字がランダムに変化し、数字が決定されます。
③ 全ての数字が出尽くすとゲーム終了となります。

●遊び方の例：ビンゴカード参加者に数字（1～75）がランダムな市販のビンゴカードを配り、①②を繰り返し数字を出していきます。
参加者は出てきた数字が自分のカードにあればそのマスに穴を空けていきます。
その穴が縦・横・斜めの何れかに全てなら並べばビンゴ達成となります。

❹ 抽選機能４：ラッキーナンバー

1～5桁のスロットマシンタイプの抽選ゲームです。
入力した各等の当選本数分の抽選番号を1～20等に向かって順番に決めてくれます。
（必ず事前に通しナンバーの入った抽選券を作りお配り下さい）

＊＊ラッキーナンバーの設定＊＊

1：当選本数設定
2：当選状況確認
3：景品名入力
4：キャンペーン期間設定

「青」：設定 **「赤」**：⬆ **「黄」**：⬇ **「緑」**：戻る

A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。
① モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**4：ラッキーナンバー**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、ラッキーナンバーの設定画面に替わります。（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
② 設定メニュー画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**1：当選本数設定**”を選択します。続いて「青」ボタンを押すと、当選本数設定画面になります。
③ 当選本数設定画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“**1～20等**”を選びます。
④「青」ボタンで1～20等の“**当選本数**”を増やし、または「緑」ボタンを1～20等の“**当選本数**”を減らします。（テンキーで数字入力も出来ます）
⑤ ③、④をくりかえし、各等数の本数を設定します。設定できる“**当選**”の本数合計は全部で66本までです。
⑥「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“**発券枚数**”を選択し、テンキーから66～60000（抽選番号）を入力します。画面上のスロットの枚数はこの発券枚数に連動して変化します。
例：抽選券を999枚配る場合、発券枚数を999と入力すると3桁スロットになります。
⑦「赤」＋「黄」ボタンを押すとラッキーナンバーの設定画面に戻ります。
⑧「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。
●設定した“当選本数”を全て“**0**”にする消去方法
（1）当選本数設定画面で「青」＋「緑」ボタンを押すと、消去確認画面（“**消去しますか？**”）になります。
（2）消去確認画面で「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押すと設定データを消去します。
「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押して消去したデータは、元に戻すことができませんので十分に注意して下さい
（3）消去後、当選本数設定画面に戻ります。
●ラッキナンバー抽選の設定画面での当選番号確認は下図を、景品入力方法は P10「C. 景品名入力方法」を参照して下さい。

＊＊当選本数設定＊＊

1等：	2	6等：	0	11等：	0	16等：	0
2等：	4	7等：	0	12等：	0	17等：	0
3等：	10	8等：	0	13等：	0	18等：	0
4等：	20	9等：	0	14等：	0	19等：	0
5等：	0	10等：	0	15等：	0	20等：	30

発券枚数　1～999　　合計：66

「青」：増やす　**「赤」**：⬆　**「黄」**：⬇　**「緑」**：減らす
「青」＋「緑」：設定消去　**「赤」＋「黄」**：戻る

本数設定の一例

＊＊当選番号確認画面＊＊

1等：	00050	00493			
2等：	00721	00637	00243	00234	
3等：	00156	00419	00355	00025	00149
	00909	00655	00728	00845	00440
4等：	00272	00280	----	----	----

「青」＋「赤」＋「黄」：消去　**「黄」**：⬇　**「緑」**：戻る

番号は一例

---- は未抽選をあらわします

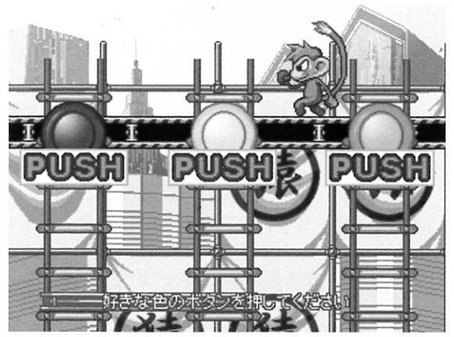
B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと画面上の全てのスロットが回転します。
②「赤」ボタンを押すたびに女の子がハンマーでボタンを叩き、スロットの回転が1つずつ止まり左側から順に数字が決定されていきます。
③ 設定桁数の出揃った数字により、当選番号が決定します。
④ 当選結果の“**等数、景品名**”が表示されます。
⑤「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。
①～⑤の繰り返しで入力した全ての本数分の当選番号を決めていきます。

●抽選ゲーム開始待ちのデモ中に「黄」ボタンを押すと現在の抽選状況を表示する当選番号確認画面になります。確認画面は最大で3画面になる場合があります。「青」ボタンで次の画面「緑」ボタンで前の画面に、「赤」ボタンで抽選ゲーム開始待ちの画面に戻ります。

❺ 抽選機能５：アミダでGET！

あみだくじタイプの抽選ゲームです。



A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定して下さい）
① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

B. ゲームモード

①「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、画面上にあみだのルートが形成され、サルが押したボタンの色と同じあみだルートをたどって下におりていきます。
② 終点にたどり着くと、“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
③ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
④「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

❻ 抽選機能６：おーい！イルカさーん！

くす玉割りの三者選択タイプの抽選ゲームです。

A. 設定モード

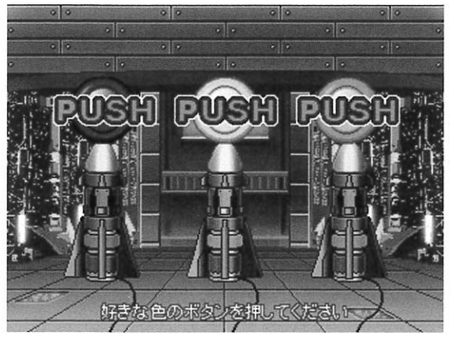
「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定して下さい）
① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

B. ゲームモード

①「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、イルカが押した色のくす玉を割ります。
② 割れたくす玉から垂れ幕が出てきます。
③ 割れたくす玉により“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
④ 当選結果の“等数、景品名”が垂れ幕に表示されます。
⑤「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

❼ 抽選機能７：ロケットファイヤー！

三者選択タイプの抽選ゲームです。



A. 設定モード

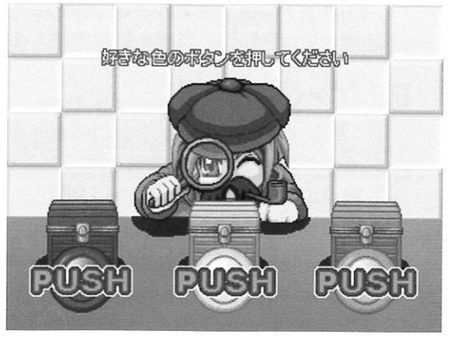
「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、11等以下には当選本数を0に設定して下さい）
① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

B. ゲームモード

①「青」「黄」「緑」ボタンの何れかを押すと、押された色に対応するロケットが発射します。
② 発射されたロケットが空中で爆発します。
③ 選んだロケットの色により“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
④ 当選結果の“**等数、景品名**”が表示されます。
⑤「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

❽ 抽選機能８：チェキちぇきBOX

3つの箱から1つを選択する、三者選択タイプの抽選ゲームです。



A. 設定モード

「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。1等から19等および、残念でした（ハズレ本数）の本数をそれぞれ設定出来ます。
（例えば、当選が10等までしかない場合は、
11等以下には当選本数を0に設定して下さい）
① 設定法はP9「A. 当選本数設定法」を参照して下さい。

B. ゲームモード

①「青」「黄」「緑」のボタンの何れかを押すと、押された色に対応する箱を女の子が指差します。
② 箱が開くのと同時に、画面が煙に包まれます。
③ 選んだ箱の色により、“**1～19等**”、または、“**残念でした（ハズレ）**”が決まります。
④ 当選結果の“等数、景品名”が表示されます。
⑤「赤」ボタンを押すとゲームが再スタートします。

❾ イベント機能 1：パイ投げゲーム

早押しを競うタイプのイベントゲームです。

設定メニュー2画面（イベント機能）

＊＊パイ投げゲームの設定＊＊

プレイ時間設定
0分20秒
＊20秒～6分で設定できます
10秒単位で設定可能です
参加人数設定
5人
「青」：増やす **「赤」**：↑ **「黄」**：↓ **「緑」**：減らす
「赤」＋「黄」：戻る

A. 設定モード

①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。
② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**1：パイ投げゲーム**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、
設定メニュー2画面（パイ投げゲームの設定）になります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
③「青」ボタンで“**設定時間**”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
「青」ボタンで“**参加人数**”（1～5）を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
④「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
⑤「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。

B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと一人目のゲームがスタートします。
②「赤」「黄」「青」「緑」のボタンの何れかを押すと、押された色の窓のサルをめがけてパイが飛ん出来ます。
③ タイミングが合うとサルに当り得点となります。当らなかった場合は減点されます。
④ 制限時間内に何点とれたかで勝敗、順位等を決定します。
「黄」ボタンを押すと次のプレイヤーのスタンバイになります。
⑤ 全てのプレイヤーがゲーム終了した時点で「黄」ボタンを押すと、①に戻ります。

❿ イベント機能２：早押しピンポンクイズ

クイズにつきものの早押し判定と○×表示出来ます。
クイズの問題は別途ご用意下さい。

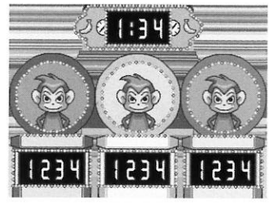
設定メニュー2画面（イベント機能）

＊＊早押しピンポンの設定＊＊

1：解答ボタンを押すことが可能な時間制限
無制限
＊1秒～60（無制限もあります）
2：ボタンを押して答えるまでの制限時間
無制限
＊1秒～60（無制限もあります）
3：参加人数の設定　3人
4：問題数の設定　99問
「青」：増やす **「赤」**：↑ **「黄」**：↓ **「緑」**：減らす
「赤」＋「黄」：戻る

A. 設定モード

①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。
② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**2：早押しピンポン**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、
設定メニュー2画面（早押しピンポンの設定）になります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
③「青」ボタンで“**設定時間**”を増やし、または「緑」ボタンで減らし、プレイ制限時間を決めます。
④「黄」ボタンを押して項目を移動し、答えるまでの時間制限を決めます。
「青」ボタンで“**設定時間**”を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
⑤「黄」ボタンを押して項目を移動し、参加人数を決めます。
「青」ボタンで“**参加人数**”（1～3）を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
⑥「黄」ボタンを押して項目を移動し、問題数を決めます。
「青」ボタンで“**問題数**”（1～99）を増やし、または「緑」ボタンで減らします。
⑦「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
⑧「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。

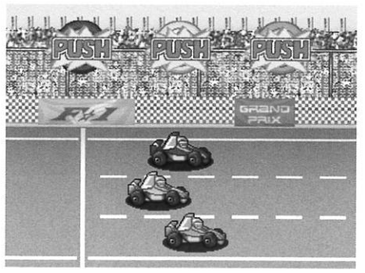


B. ゲームモード

① 出題者が問題を読み上げます。この間、解答者は「青」「黄」「緑」ボタンを押す事ができません。
② 出題後（又は出題中）、「○決定」キーを押すと早押しのカウントダウンが開始されると同時に「青」「黄」「緑」ボタンを押す事が出来ます。
※解答の制限時間を無制限に設定している場合は、タイマーを表示しません。
この場合「×取消」キーを押すとタイムアウトになり全員不正解となります。
（出題者が「×取消」キーを押して下さい）
③ 解答者がボタンを押すと、自動的に解答待ち時間になります。
答が正解ならば、出題者が「○決定」キーを押す事で解答者の得点が加算され画面に○が表示されます。
また、答えが不正解ならば、「×取消」キーを押す事で解答者の得点が減点され画面に×が表示されます。
解答待ち時間が経過すると、不正解となります。
※解答待ちの制限時間を無制限に設定している場合は、タイマーを表示しません。
この場合、「×取消」キーを押すと不正解になります。（出題者が「×取消」キーを押して下さい）
④ 問題数分繰り返し、最終的にランキングを表示します。最も正解した人が勝者となります。
⑤ ランキングが表示されているときに「赤」ボタンを押すと、参加人数入力画面になります。
⑥ もしはじめに入力した出題数に問題が達する前にクイズを終了する場合は「DEL」キーを押して下さい。
そこまでの得点合計で結果発表に移ります。

⓫ イベント機能３：フォーミュラダッシュ！

早押しを競うタイプのイベントゲームです。



A. 設定モード

①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると設定モードになります。
② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、上下移動して“**3：フォーミュラダッシュ！**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、
設定メニュー2画面（フォーミュラダッシュ！の設定）になります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）

③「青」ボタンで“**ボタンを押す回数**”を増やし、
または「緑」ボタンで減らします。
④「黄」ボタンを押して項目を移動し、参加人数を決めます。
「青」ボタンで“**参加人数**”(1～3)を増やし、または
「緑」ボタンで減らします。
⑤「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
⑥「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。

設定メニュー2画面（イベント機能）

＊＊フォーミュラダッシュの設定＊＊

ボタンを押す回数の設定
200回
＊200～1000回の間に設定できます
100回単位で設定可能です
参加人数の設定
3人

「青」：増やす **「赤」**：⬆ **「黄」**：⬇ **「緑」**：減らす
「赤」＋「黄」：戻る

B. ゲームモード

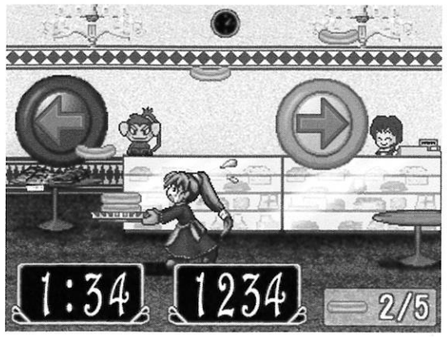
①「青」「黄」「緑」のそれぞれのボタンに1人ずつプレイヤーが対応します。
②「赤」ボタンを押すと、スタートのカウントダウンが始まります。
③ スタートの表示と同時にボタンを連打すると、車が走り出します。
④ 全員がゴールまでたどり着くと、結果表示画面になり、順位とタイムが表示されます。
⑤ 結果表示画面で「黄」ボタンを押すと、①に戻ります。

⑫ イベント機能４：ホットケーキパニック

画面上から降ってくるホットケーキをキャッチして得点を競うゲームです。

A. 設定モード

①「モード」スイッチを“**設定**”に切り替えると
設定モードになります。
② モード選択画面で「赤」「黄」ボタンを押し、
上下移動して “**4：ホットケーキパニック**”を選択します。
続いて「青」ボタンを押すと、
設定メニュー2画面（ホットケーキパニックの設定）になります。
（テンキーのカラーキーでも操作出来ます）
③「青」ボタンで“**設定時間**”を増やし、
または「緑」ボタンで減らし、プレイ制限時間を決めます。
④「黄」ボタンを押して項目を移動し、参加人数を決めます。
「青」ボタンで“**参加人数**”(1～5)を増やし、
または「緑」ボタンで減らします。
⑤「赤」＋「黄」ボタンを押すとモード選択画面に戻ります。
⑥「モード」スイッチを“**ゲーム**”に切り替えるとゲームを始めることが出来ます。



B. ゲームモード

①「赤」ボタンを押すと、1人目のゲームがスタートします。
②「青」ボタンで左、「緑」ボタンで右へ女の子を移動させて、
上から降ってくるホットケーキをお皿でキャッチして、
右端にあるテーブルまで運ぶと点数が加算されます。
③ お皿の上に乗せられるホットケーキの数は5枚までです。
それ以上乗せようとすると下に落ちてしまいます。
④ 制限時間内に、何点とれたかで、勝敗、順位が決定されます。
⑤ 全てのプレイヤーが終了した時点で「黄」ボタンを押すと、
①に戻ります。

設定メニュー2画面（イベント機能）

＊＊ホットケーキパニックの設定＊＊

プレイ時間設定
0分20秒
＊20秒～6分で設定できます
10秒単位で設定可能です

参加人数の設定
5人

「青」：増やす **「赤」**：⬆ **「黄」**：⬇ **「緑」**：減らす
「赤」＋「黄」：戻る

5−3 テストモード

モード選択画面で「緑」ボタンを押すとテストモード画面になり、以下のテストができます。

＊＊モード選択＊＊

抽選機能
1：ラッキースロット
2：ガラガラ抽選
3：ビンGO！ビンゴ
4：ラッキーナンバー
5：アミダでGET！
6：おーい！ イルカさーん！
7：ロケットファイヤー！
8：ちぇきチェキBOX

イベント機能
1：バイ投げバンバン
2：早押しピンポンクイズ
3：フォーミュラダッシュ！
4：ホットケーキパニック

「青」：設定 **「赤」**：⬆ **「黄」**：⬇ **「緑」**：テストモード

＊＊テストモード＊＊

1：I／Oテスト
2：カラーバー
3：クロスハッチ
4：サウンドテスト
5：時刻設定
6：全データ初期化

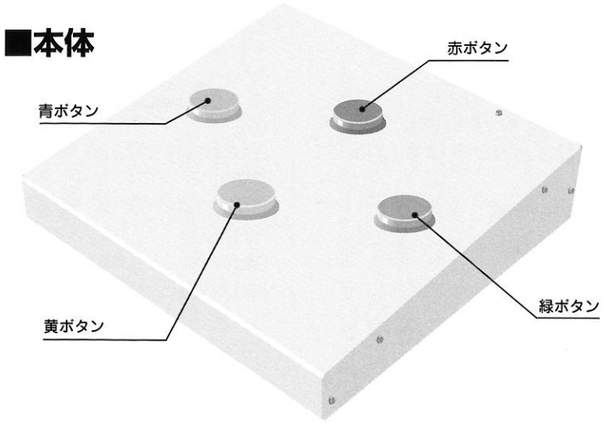
「青」：設定 **「赤」**：⬆
「黄」：⬇ **「緑」**：テストモード

❶ I／Oテスト（ボタン、テンキーのチェック）

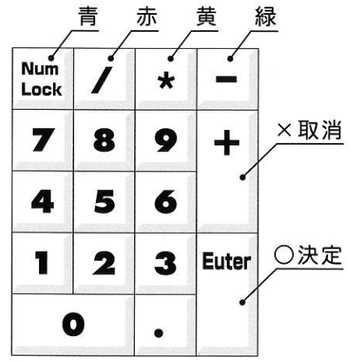
① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して“**1：I／Oテスト**”を選択し、
「青」ボタンを押して決定します。
② 本体のボタンや、テンキーを押すと押されたボタン、テンキーが画面表示されます。
③「赤」＋「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。

●「モード」スイッチを切り替えると現在のモード（設定モード／ゲームモード）が画面に表示されます。

■本体



■テンキー



「赤」＋「黄」：戻る

❷カラーバーテスト（テレビ画面の明るさ、色合いの確認）

① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して
“**2：カラーバー**”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
② テレビ画面にカラーバーが表示されます。
画面の明るさ・色合いを確認します。
③「赤」＋「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。

● テレビ画面の明るさ、色合いはテレビの調節機能を
使って調整してください。

＊＊カラーバー＊＊

赤
緑
青
白

「赤」＋「黄」：戻る

暗 → 明

❸クロスハッチテスト（テレビ画面のひずみ、大きさの確認）

① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して
“**3：クロスハッチ**”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
② テレビ画面にクロスハッチ（格子）が表示されます。
画面のひずみ、大きさを確認します。
③「赤」＋「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。

●「モード」スイッチを切り替えると
現在のモード（設定モード／ゲームモード）が画面に表示されます。
● テレビ画面のひずみ大きさはテレビの調節機能を使って
調整してください。

❹サウンドテスト（ゲームモードで出力されるBGM、効果音をチェック）

① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して
“**4：サウンドテスト**”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
②「赤」ボタンを押しBGM／SEを切り替えます。
③「黄」ボタンを押し、BGM／SEのNoを決め、「青」ボタンを押すと
サウンドを出力します。「緑」ボタンを押すとストップします。
④「赤」＋「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。

●「モード」スイッチを切り替えると
現在のモード（設定モード／ゲームモード）が画面に表示されます。

＊＊サウンドテスト＊＊

BGM：00
SE　：00

「青」：ならす　「赤」：⬇
「黄」：➡　「緑」：とめる
「赤」＋「黄」：戻る

❺時刻設定（年月日時間の設定）

① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して
“**5：時刻設定**”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
②「黄」ボタンを押し項目（年、月、日、曜日、時、分、秒）を移動します。
③「青」ボタンを押すと、数値を増やします。「緑」ボタンを押すと、
数値を減らします。
④「赤」ボタンを押すと、変更した時刻を現在時刻に更新します。
⑤「赤」＋「黄」ボタンを押すとテストモード画面に戻ります。

●「モード」スイッチを切り替えると
現在のモード（設定モード／ゲームモード）が画面に表示されます。

＊＊時刻設定＊＊

現在
2003年12月10日（金）19:58:57
変更
2003年12月10日（金）19:58:57
「青」：増　「赤」：更新
「黄」：➡　「緑」：減
「青」＋「緑」：戻る

❻全データ初期化（記憶データを初期化）

本機は電源が切られても、各ゲームの当選本数等のデータを
記憶（バックアップ）していますが、次の操作ですべての記憶データを
初期化できます。
① テストモード画面で「赤」「黄」ボタンを押し上下移動して
“**6：全データ初期化**”を選択し、「青」ボタンを押して決定します。
②「青」＋「赤」＋「黄」ボタンを押すと、全データを初期化します。
（「緑」ボタンを押すと初期化しないでテストモード画面に戻ります）
③“**しばらくお待ちください**”→“**すべてのデータを初期化しました**”を
表示します。
④「緑」ボタンを押すと、テストモード画面に戻ります。

●「モード」スイッチを切り替えると
現在のモード（設定モード／ゲームモード）が画面に表示されます。

＊＊全データ初期化＊＊

すべてのデータを初期化しますか？

「青」＋「赤」＋「黄」：はい
「緑」：戻る

6 保守 －必ず技術者が行ってください－

⚠ 警告

- ●本機を無断で改造しないでください。また本取扱説明書にない作業を行わないでください。
  改造した場合、予期せぬ危険が生じることがあります。
- ●補修部品（ネジ類を含む）は、指定部品を使用してください。事故や故障の原因となる恐れがあります。
- ●保守作業（故障対策、修理）や清掃を行うときは、感電防止および電気回路破損防止のため、
  必ず電源スイッチを「切」にし、ACアダプタを外してください。
- ●コントロールボード、その他のコネクタの接続を完全に行ってください。
  接続が不完全の場合、火災や感電事故の原因となります。
- ●本機を長時間使用しないときは、ACアダプタをコンセントから外してください。

6－1　保守・清掃

注意事項

●コントロールボードに異物がのっていたり、ホコリがかかっていたりすると故障や誤動作の原因と
なりますので、ボード上はいつもきれいにしておいてください。ホコリを掃除するときは、
OA機器用のホコリとり静電ブラシをお使いください。

清掃の注意事項　**本体外郭部分**

●柔らかい乾いた布で汚れを拭いてください。
●汚れがひどい箇所は、水または中性洗剤を付けた布で、拭き取り、乾いた布で水気をよく拭き取ってください。
●プラスチック部分はガソリン、シンナー、磨き粉、熱湯などを使わないでください。

6－2　故障対策

注意事項

●次の表の項目に当てはまらない場合、あるいは対処による改善が見られない場合は、購入先にご連絡ください。
●コントロールボードの修理は購入先でいたしますので、テスターなどによる導通検査は、絶対にしないでください。テスターの内部電圧でICが破壊されることがあります。
●修理品を送付する場合は、故障内容を具体的に明示し、確実に梱包してお送りください。特にコントロールボードを送付する場合は、スポンジや導電エアキャップなどで包み、段ボール箱などに入れて外力が加わらないようにしてください。
●故障と思われる前に各コネクタの接続がしっかり確実にされていることを確認してください。

症状	主な原因	対処	参照項番
動作が安定しない、誤動作する	電源電圧がAC90V～110Vの範囲にない	同一ラインの大容量の機器（エアコンなど）を外し、所定の電源電圧を確保してください	－
テレビが映らない	コネクタが外れている	コネクタをしっかり差し込んでください	P6「4」
音声が出ない	コネクタが外れている	コネクタをしっかり差し込んでください	P6「4」
操作（赤、青、黄、緑）ボタンが機能しない	コネクタが外れている	コネクタをしっかり差し込んでください	P6「4」
	スイッチが故障している	スイッチを交換してください	P22「6-3-1」
	コントロールボードの故障	購入先にご連絡ください	－